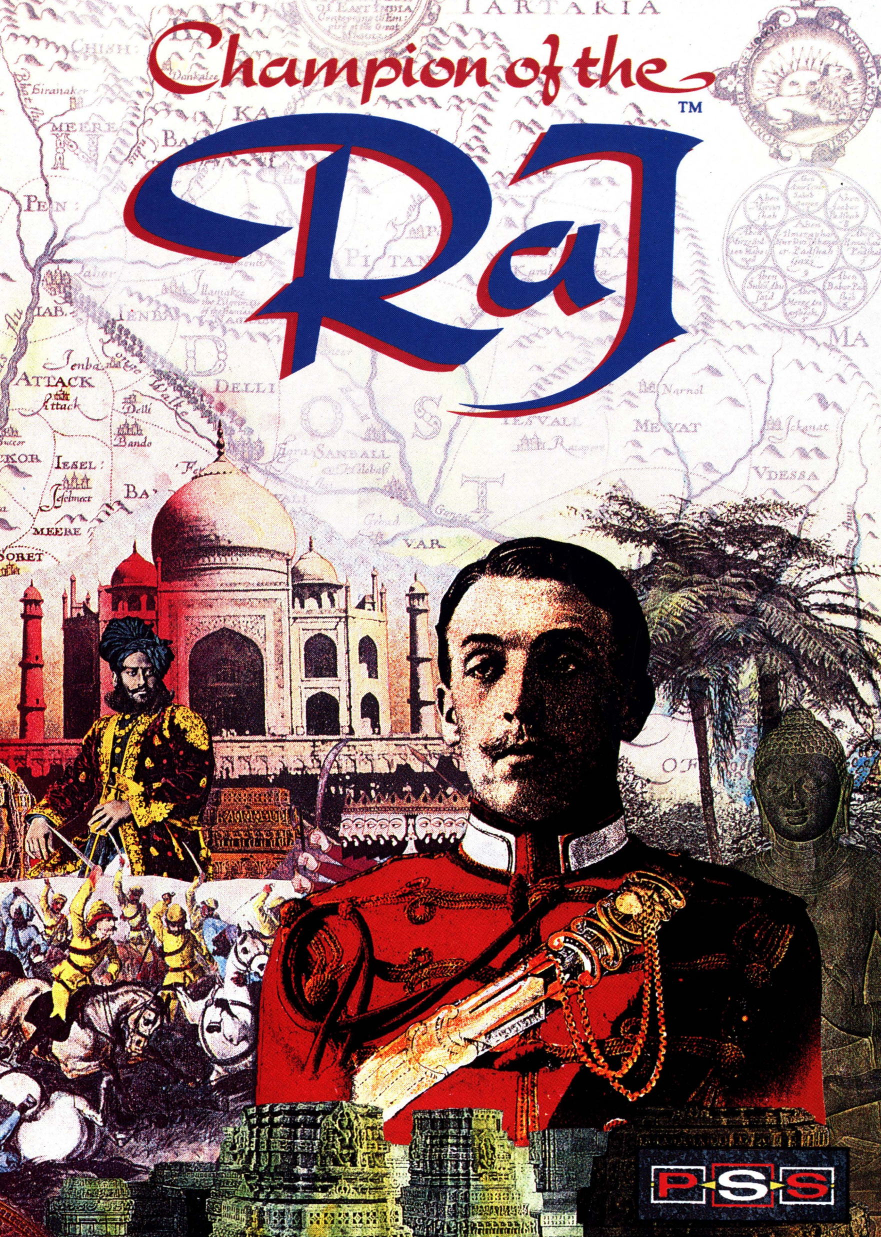


Champion of the
Raj
TM
PSS





Credits:

Designer und Direktor: Pete Austin

Spielprogramm: Pete Austin, Mike Austin und Kerri Cockwell.

System Kodierung: Mike Bryant, Mike und Nick Austin.

Künstlerisches Design: Dicon Peeke mit Richard Cheek (zusätzliche Animationen) und Ken Jarvis (zusätzliche Hintergrundanimationen).

Musik: Chris Jenkins

Andere Rollen wurden von Mitgliedern der Truppe gespielt.







Die Mogul-Kaiser beherrschten Indien zwei Jahrhunderte lang. Sie brachten den Menschen Recht und Gesetz und schmückten ihre Städte mit wundervollen Gebäuden wie dem Red Fort von Agra und dem Tadsch Mahal. Aber um 1800 bricht ihr Imperium zusammen, erschüttert durch Fehden und Aufstände, und Indien ist zurückgefallen in eine Anzahl sich bekriegender Einzelstaaten.



Die Thugs (Gangster) haben aus diesem Chaos blutrünstig Vorteil gezogen. Es handelt sich um üble Fanatiker, die Tausende von Menschen als Opfer für ihren Gott Kali ermorden. Durch skrupellosen Terror gewinnen sie





zunehmend Macht über ganz Indien.

Kein Einzelstaat kann die Thugs bekämpfen, die an Zahl und Macht schnell zunehmen. Es ist also entscheidend, daß ein starker Führer hervortritt, um Indien gegen sie zu vereinigen, bevor sie das Land in ein Blutbad stürzen.

Sie sind einer von sechs rivalisierenden Führern, jeder kämpft um die Vereinigung Indiens:

- Der Vizekönig der britischen East India Company,
- Der Konsul der französischen East India Company,
- Der Herrscher der Überreste des Mogul-Reiches,
- Der Maharadscha der Maruthras,
- Der Maharadscha Singh der kriegführenden Sikhs,
- Der Anführer der Gurkhas.

(Bei mehreren Spielern kann jeder eine Führerrolle übernehmen).

Jeder der Rivalen besitzt seine eigenen Vor- und Nachteile. Möglicherweise sollten Sie zuerst versuchen, als Vizekönig zu gewinnen und die Gurkhas bis zuletzt übrigzulassen; diese haben große Probleme, ihren neuen Staat in den Bergen auszudehnen, um die indischen Ebenen zu erobern.

Wer immer gewinnt, muß sowohl seine Rivalen besiegen als auch die Thugs vernichten. Es wird nicht einfach werden.





Erforderliche Computer und Zubehör:

- IBM PC, Tandy 1000, Amstrad PC oder jeder andere 100% kompatible.
- MS-DOS Version 2.1 oder spätere (Typ MS-DOS Befehl "VER").
- 360K (5 1/4'') oder 720K (3 1/2'') Diskettenlaufwerk(e).
- 512K RAM oder mehr.
- VGA, EGA, CGA Farbe, CGA schwarz-weiß, MCGA oder Tandy TGA Grafik mit passendem Monitor.

Wahlausstattung:

- Festplatte. Das Spiel funktioniert am besten, wenn es auf der Festplatte installiert ist.
- Ein zweites Diskettenlaufwerk derselben Größe wird dringend empfohlen, wenn Sie das Spiel von einer Diskette anstelle der Festplatte laufen lassen wollen. Das hat den Vorteil, daß der Computer zwei Disketten zur gleichen Zeit lesen kann und der Diskettenwechsel minimiert wird.
- Ein durchschnittlicher oder schneller PC. Ein schwächerer als ein Computer PC XT (8086 und 8mhz Takt) wird nicht empfohlen. Sie können das Spiel auf einem schnellen PC verlangsamen, aber nicht auf einem langsamen beschleunigen.





- *Ein Joystick angeschlossen am Game Port (als Joystick "A", wenn Sie einen Doppelanschluß haben).*
- *Eine Maus (auch Ihre Maus-Treiber Software muß vor Spielbeginn installiert sein).*
- *RAM von 640K. Das Spiel wird leicht bis zu 640K Speicherplatz nutzen, falls er zur Verfügung steht und darüberhinausgehenden Speicherplatz als Reserve behalten. (Falls Ihr PC einen erweiterten Speicher hat, sollten Sie sinnvollerweise eine Disk Cache Utility einsetzen, zum Beispiel SmartDrive von Microsoft, um unnötiges Diskettenlesen weiter zu reduzieren.)*
- *Roland, AdLib oder Sound Blaster Musikkarte. Wenn Sie häufiger Spiele einsetzen und noch nicht über eine dieser Tafeln verfügen, sollten Sie eine ausprobieren. Wir waren erstaunt über den großen Unterschied.*

Vor dem Spiel:

- *Bitte benutzen Sie den MS-DOS Befehl "TYPE", um die Datei README.TXT auf einer der Spieldisketten (möglicherweise der ersten) zu lesen. Diese enthält die aktuellsten Informationen über die spezielle Version ihres Spiels.*
- *Anti-Virus Hinweis: Lassen Sie niemals Ihre original "Champion*



des Raj" Diskette ungeschützt. Wenn der Computer Sie bittet, den Schreibschutz zu entfernen, könnte es sein, daß ein Virus versucht, sich auf die Diskette aufzukopieren.

Das erste Starten von "Champion des Raj":

- Laden Sie Ihren PC mit der DOS Version 2.1 oder einer späteren (das heißt irgendeine in den letzten Jahren hergestellte funktionierende Systemversion), und legen Sie die erste Spieldiskette in Laufwerk A: ein (oder Laufwerk B:)
- Tippen Sie ...

  A: (oder B:)

  RAJ
- Benutzen Sie die Tastaturschlüssel 2 ( ) und 8 ( ), um eine Präsentationsform von der Liste auszuwählen. Dann drücken Sie Enter ( ). (Sollte es verschiedene Präsentationsformen geben, die scheinbar alle passend sind, das heißt es gibt mehr als einen VGA-Hinweis, wählen Sie die erste aus, die Sie bevorzugen. Sollten dann während des Spiels Probleme entstehen, könnte das bedeuten, daß Ihr PC nicht 100% kompatibel ist; in diesem Fall versuchen Sie es mit einer späteren entsprechenden Präsentationsform von der Liste.)





- Wählen Sie bitte auf gleiche Weise:
  "Joystick ON" oder "Joystick OFF";
  "Maus ON" oder "Maus OFF" (um eine Maus zu benutzen, müssen sie die entsprechende Maus-Treiber Software installiert haben, bevor Sie das Spiel laufen lassen.)
  "Roland", "AdLib", "Sound Blaster" oder "Music Off";
  "Sound Effects ON" oder "Sound Effects OFF". (Klangeffekte können das Spiel beträchtlich verlangsamen).
  "Play Game" oder "Install on Hard Disk". (Wenn Sie die Festplatte wählen, wird das Spiel Sie als nächstes nach der Laufwerksbezeichnung fragen: Enter z.B. C:).
- Es folgt eine filmische Einführungssequenz, die ungefähr fünf Minuten dauert. Um sie zu überspringen, drücken Sie eine beliebige Taste. Am Ende dieser Einführung macht das Spiel eine Pause und bittet Sie, eine Taste zu drücken; folgen Sie dieser Aufforderung, oder das Spiel wird die Einführung noch einmal wiederholen.

Das erste Starten von "Champion des Raj" auf Festplatte:

- Das erste Mal folgen Sie den Anweisungen oben.
- Das nächste Mal tippen Sie





C: (oder die Laufwerksbezeichnung, auf der installiert wurde)

CD \MIRRORSOFT

RAJ und das Spiel wird laufen, ohne daß es notwendig ist, bei Ihnen alle Informationen seiner Konfiguration abzufragen.

Erforderliche Computer und Zubehör:

- Atari 520 oder 1040ST.
- Fernsehgerät oder Farbbildschirm
- Diskettenlaufwerk(e) für doppelseitig bespielbare Disketten

Wahlaustattung:

- Festplatte. Das Spiel funktioniert am besten, wenn es auf der Festplatte installiert ist.
- Ein zweites Diskettenlaufwerk derselben Größe wird dringend empfohlen, wenn Sie das Spiel von einer Diskette anstelle der Festplatte laufen lassen wollen. Das hat den Vorteil, daß der Computer zwei Disketten zur gleichen Zeit lesen kann und der Diskettenwechsel minimiert wird
- Maus angeschlossen an Anschluß 0.
- Joystick angeschlossen an Anschluß 1.
- Extra RAM (der als Reserve benutzt wird, um das Ablesen der





Diskette zeitlich zu reduzieren).

Vor Spielbeginn:

- Sollten Sie die aktuellsten Informationen über diese Version des Spiels erhalten wollen, laden Sie den ST mit z.B. einer leeren Diskette, legen die erste Spieldiskette ein und klicken das Disketten-Icon und die Datei README.TXT mit einem Doppelklick an.
- Falls Sie Ihre Position auf der Diskette sichern wollen, formatieren Sie eine Ihrer eigenen Disketten vor dem Spiel.
- Anti-Virus Hinweis: Lassen Sie niemals Ihre original "Champion des Raj" Diskette ungeschützt. Wenn der Computer Sie bittet, den Schreibschutz zu entfernen, könnte es sein, daß ein Virus versucht, sich auf die Diskette aufzukopieren.

Starten von "Champion des Raj"...

- Von der Diskette: legen Sie die erste Diskette ein und schalten Sie Ihr Gerät an.
- Von der Festplatte: kopieren Sie den Inhalt aller Disketten in ein Verzeichnis und lassen Sie das Spiel von dort laufen. Lesen Sie ebenfalls die Datei README.





Erforderliche Computer und Zubehör:

- Jeder Amiga
- Fernsehgerät oder Farbbildschirm
- Diskettenlaufwerk(e)

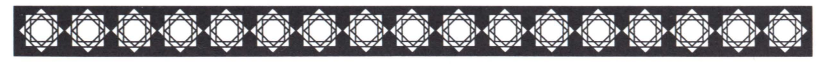
Wahlausstattung:

- Festplatte. Das Spiel funktioniert am besten, wenn es auf der Festplatte installiert ist.
- Ein zweites Diskettenlaufwerk derselben Größe wird dringend empfohlen, wenn Sie das Spiel von einer Diskette anstelle der Festplatte laufen lassen wollen. Das hat den Vorteil, daß der Computer zwei Disketten zur gleichen Zeit lesen kann und der Diskettenwechsel minimiert wird
- Maus angeschlossen an Joystick Anschluß 1.
- Joystick angeschlossen an Joystick Anschluß 2.
- Extra RAM (der als Reserve benutzt wird, um das Ablesen der Diskette zeitlich zu reduzieren).

Vor Spielbeginn:

- Sollten Sie die aktuellsten Informationen über diese Version des Spiels erhalten wollen, laden Sie den Amiga mit Workbench, legen die erste Spieldiskette ein und klicken die Disketten Icons





und die Datei README.TXT zweimal an.

- Falls Sie Ihre Position auf der Diskette sichern wollen, formatieren Sie eine Ihrer eigenen Disketten vor dem Spiel.
- Anti-Virus Hinweis: Lassen Sie niemals Ihre original "Champion des Raj" Diskette ungeschützt. Wenn der Computer Sie bittet, den Schreibschutz zu entfernen, könnte es sein, daß ein Virus versucht, sich auf die Diskette aufzukopieren.

Starten von "Champion des Raj"...

- Von der Diskette: legen Sie die erste Diskette ein und schalten Sie Ihren Amiga an.
- Von der Festplatte: kopieren Sie den Inhalt aller Disketten in ein Verzeichnis und lassen Sie das Spiel von dort laufen. Lesen Sie ebenfalls die Datei README.





Der Spielablauf

Kontrollmethoden:

Dieses Handbuch beschreibt, wie Sie "Champion des Raj" nur mit dem Joystick spielen können, aber es gibt drei Alternativen...

- *Joystick: bringen Sie ihn in die entsprechende Richtung und drücken "fire", um zu handeln.*
- *Maus: auf Menüs und Karten; die Benutzung erfolgt wie sonst üblich; ansonsten bewegen Sie die Maus leicht in die gleiche Richtung wie für den Joystick beschrieben und drücken den linken Knopf für "fire".*
- *Ziffernblock: dieser wird wie ein Joystick benutzt; drücken Sie die hier angegebenen Tasten, um sich zu bewegen (8 = nach oben, 9 = nach oben rechts, 6 = rechts, 3 = nach unten rechts, 2 = nach unten, 1 = nach unten links, 4 = links, 7 = nach oben links). Für "Feuer" drücken Sie 5, Enter oder die Leertaste.*

Normalerweise benutzen Sie Joystick/Maus/Tastatur, um eine Hand über den Bildschirm zu bewegen. Der größte Teil des Spiels wird durch Icons kontrolliert (kleine Bilder für z.B. Ja, Nein, Verhandeln, Kämpfen usw.) und Sie bewegen die Hand in der Weise, daß deren Fingerspitze auf







dem von Ihnen gewünschten Icon liegt und drücken "fire", um sie auszuwählen (das nennt man auch Anklicken des Icons).

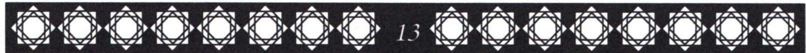
Nur sinnvolle Icons werden gezeigt; z.B. werden Sie nicht die Möglichkeit haben anzugreifen, falls Sie keine Truppen zur Verfügung haben.

"Champion des Raj" beinhaltet auch sechs Bogenspiele mit unterschiedlichen Handlungsformen der Inder. Erläuterungen für diese werden auf dem Bildschirm gezeigt, wenn Sie sie zum ersten Mal antreffen.

Die folgenden besonderen Funktionen, die über die Tastatur aufgerufen werden, funktionieren auf den meisten (allerdings nicht auf allen) Bildschirmen:

- Die + und - Tasten passen die Spielgeschwindigkeit an.
- Die Taste M schaltet die Musik ein und aus (obwohl Sie keine Musik hören werden, falls Sie bei Spielbeginn "Music Off" gewählt haben).
- Die Taste P hält das Spiel an; drücken Sie R (Wiederaufnahme) oder C, um fortzufahren.
- Die Taste S schaltet Klangeffekte ein oder aus (vorausgesetzt Sie haben "Sound Effects On" bei Spielbeginn gewählt).
- Kontrolltaste C beendet das Spiel und verläßt es zum Betriebssystem.







WAHLBILDSCHIRM

Das Spiel beginnt mit einem Bankett, bei dem sich die sechs um die Herrschaft Indiens Rivalisierenden treffen, bevor sie ihre unterschiedlichen Wege gehen.

Wählen Sie + und - für die Anzahl der Spieler (1-6 Personen können spielen).



Als nächstes zeigen Sie auf einen der sitzenden Herrscher und drücken "fire", um ihn aufstehen zu lassen, oder Sie tun das gleiche mit einem stehenden Herrscher, um ihn sitzen zu lassen. Die stehenden Herrscher sind diejenigen, die Sie zum Spielen ausgewählt haben. Es kann niemals mehr stehende Herrscher geben als die Anzahl der ausgewählten Spieler, sodaß alle überzähligen Figuren automatisch sitzen.

Wenn Sie mit dem stehenden Herrscher(n) zufrieden sind, wählen Sie "play", um das Spiel zu beginnen. Für jeden Herrscher öffnet sich ein Fenster, sodaß Sie den Namen der ihn spielenden Person hinzufügen





können (Anklicken oberhalb oder unterhalb jedes Buchstabens, um ihn einzupassen, dann Anklicken von OK um fortzufahren). Und dann kann das Spiel beginnen...

HAUPTQUARTIER

Sie haben ein Hauptquartier, das Ihrem Rang und Ihrer Nationalität angemessen ist und von dem aus Sie Ihr Reich beherrschen.

Es umfaßt eine Landkarte von Indien, ein Buch (oder Schriftrolle) auf dem Tisch davor, Icons an der Wand und eine Glocke, um Ihren Spielzug zu beenden.



DIE LANDKARTE

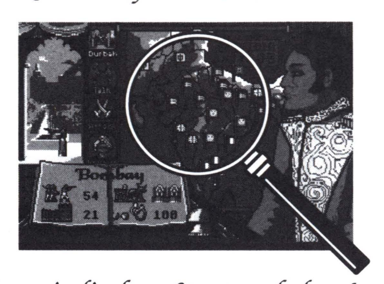
Die Landkarte zeigt ungefähr 20 indische Staaten und vier Hafenstädte (die von den umliegenden Staaten getrennt kontrolliert werden).

Unabhängige Staaten haben keine Flaggen oder einfarbig blaue Flaggen, während andere die Landesflagge ihres jeweiligen Beherrschers haben.





Hauptstädte zeigen Kronen auf ihren Fahnenmasten.



Wenn Sie irgendeinen indischen Staat auf der Landkarte anklicken, flattert seine Fahne, erscheinen Angaben über ihn in dem Buch und entsprechende Icons an der Wand. (Wenn beispielsweise der betreffende Staat ein Nachbarstaat von Ihnen ist, sodaß Ihre Armeen ihn erreichen können, wird normalerweise die Angriffs-Icon erscheinen.) Das Anklicken des Champion, der auf der einen Seite des Hauptquartieres sitzt, ist gleichbedeutend mit dem Anklicken ihres Hauptstaates.

Klicken Sie den Balken oberhalb der Landkarte an, um sie auf- oder zusammenzurollen (dabei werden mehr Icons an der Wand sichtbar).

BUCH (ODER SCHRIFTENROLLE)

Das Buch zeigt Einzelheiten (Icons oder Zahlen) des betreffenden indischen Staates (dessen Flagge weht)...

Staats-Name Angriffswaffen



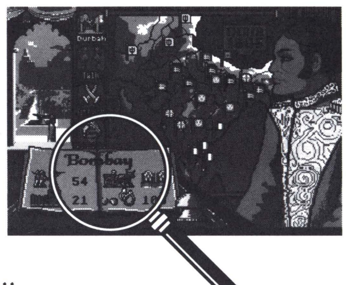


Armeegröße Industrie Recht und Gesetz

Verteidigungswaffen Minimalverteidigung

Gold Schätze

Klicken Sie eine dieser neun Informationspunkte an, um mehr herauszufinden.



Z.B. klicken Sie an...

- *Staatsnamen für Einzelheiten über Religion und gegenwärtigen Zustand,*
- *Angriffswaffen-Icon für den Prozentsatz, den das Icon repräsentiert,*
- *Gold-Icon, um herauszufinden, wieviel Steuern der Herrscher beim nächsten Spielzug genau einnimmt.*

Wenn der Staat Teil eines Herrschaftsgebietes ist, gelten die Informationen über Armeegröße, Einkommen und Schatz für das gesamte Gebiet.





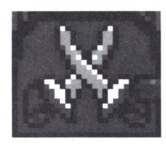
Wenn der Staat Ihr eigenes Hauptland ist, können Sie durch Anklicken des Buches für die Zukunft investieren. Z.B. klicken Sie an ...

- *Armeegröße, um mehr Truppen anzuwerben, oder*
- *Industrie, um die Möglichkeit zu erhalten, in der Industrie zu investieren (Ihr Steuereinkommen ist proportional zu Bevölkerung, Industrie und Rechtssystem Ihres Reiches, sodaß sich Investionen lohnen.)*

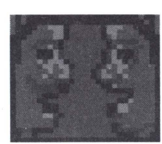


WAND-ICONS

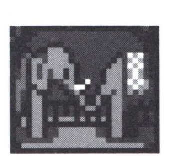
Diese stellen Ihre laufenden Kommandos dar, und sie werden nur im Bedarfsfall gezeigt. Klicken Sie an ...



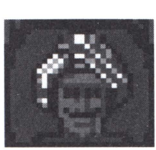
Attack (Angriff), um den aktuellen Staat zu bekämpfen (dessen Flagge weht);



Talk (Verhandlungen), um stattdessen Gespräche zu führen (dieses Verfahren ist erfolgversprechender, wenn Ihr Status hoch ist, und sogar dann, wenn der Regierungschef einem Treffen zustimmt, müssen Sie trotzdem noch Ihre Tapferkeit in einem Bogenspiel beweisen);



Parade (oder Durbah), um ein Fest abzuhalten und so Ihren Status zu erhöhen;



Decision (Entscheidung), um zu einem zuvor aufgeschobenen Beschluß zurückzukehren;

- Quit (hinter der Karte), um das Spiel zu verlassen;







- *Save (Sichern - hinter der Karte), um Ihre Position auf Diskette abzuspeichern.*
- *Load (Laden - hinter der Karte), um eine gesicherte Postion von der Diskette zu laden.*

GLOCKE

Klicken Sie die Glocke an, um Ihren Spielzug zu beenden. Wenn Sie vorher eine Entscheidung aufgeschoben haben (z.B. ob Sie Erdbebenopfern helfen sollen), aber das Entscheidungsicon nicht benutzt haben zurückzugehen, ist dies gleichbedeutend mit der Antwort "Nein"





WIRTSCHAFT

Ihr Steuereinkommen hängt von der von Ihnen beherrschten Bevölkerung ab und von dem Level der Industrie und Gesetze Ihres Reiches.

Sie bezahlen 1 Gold für jede Ihrer Truppeneinheiten bei jedem Spielzug, aber Truppen, die Sie dazu benutzt haben, beim letzten Spielzug einen anderen Staat zu erobern, leben" von dem Land" und kosten nichts. Wenn Sie eine große Armee haben, ist es billiger, sie zu benutzen!

Neue Truppen kosten doppelt soviel zu mieten.

Sie könnten sich dazu entschließen, Ihr Buch zu benutzen, um Geld in Ihre Wirtschaft zu investieren (Wirtschaft und Recht) und damit Ihre zukünftigen Steuereinnahmen zu erhöhen, oder in Rüstung, sodaß Ihre Truppen besser kämpfen. Die Kosten sind abhängig von der Bevölkerung Ihres Reiches, sodaß es sich manchmal lohnt, klein zu bleiben.

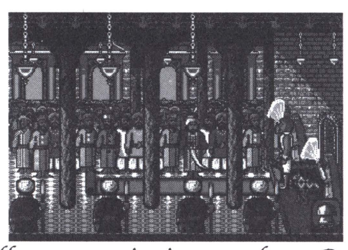
Wenn Sie Ihrem Reich einen Staat hinzufügen, ist es besser, Staaten mit einem guten Wirtschaftssystem zu erobern, weil die Durchschnittsstatistiken Ihres Reiches davon profitieren werden. Unglücklicherweise sind die besten Orte dafür die Hauptreiche anderer Leute.





STATUS

Sie können alternativ dazu in einen höheren Status investieren und dazu die Icons für die Durbah (oder Parade) auswählen, um Ihre Führerkollegen zu einem Fest einzuladen. Je mehr Elefanten Sie anmieten (Anklicken der Hoch-Icons), desto besser. Es kommt darauf an, Leute zu beeindrucken, sodaß Sie zukünftig eher dazu geneigt sind, sich Ihrem Reich friedlich anzuschließen.



Wählen Sie Verhandlung, um mit einem anderen Prinzen zu verhandeln. Wenn Ihr Status gut genug ist und es keine religiösen Hindernisse gibt, wird der Prinz Sie möglicherweise zu einem Sportfest einladen. Und wenn Sie Ihre Tapferkeit bei der von ihm gewählten Sportart zeigen (Elefantenrennen oder Tigerjagd), wird er sich mit seinem Staat Ihrem Reich anschließen.

ANGRIFF

Wenn Sie einen Nachbarstaat anklicken, erscheint normalerweise das





Angriffsicon. Sie können angreifen, vorausgesetzt Sie haben bei diesem Spielzug noch keine Niederlage erlitten und einige Truppen zur Verfügung (siegreiche Truppen von früheren Kämpfen bleiben, wo sie sind, leben vom Land und können bis zum nächsten Spielzug nicht mehr benutzt werden).

Wählen Sie das Angriffsicon, dann klicken Sie die Hoch- oder Runter-Icons an, um Ihre Truppen aufzustellen und schließlich OK. Als generelle Regel benötigen Truppen eine 2:1 Überlegenheit, um erfolgreich zu sein. Wenn der Verteidiger ein Mitspieler ist, lassen Sie ihn seine Verteidigungstruppen in der gleichen Art aufstellen. (Sie erhalten die gleiche Chance, wenn Sie der Verteidiger sind und beispielsweise der Computer Sie angreift). Wenn der Kampf einen leichten Sieg verspricht, handhabt der Computer alles, ohne Sie zu belästigen. Aber wenn die Situation brenzlig wird, ist es möglicherweise sinnvoll, persönlich das Kommando über Ihre Armeen im Kampf zu übernehmen. (Dieses Spiel wird später beschrieben). Wenn Sie die Hauptstadt eines Reiches erobern, müssen Sie den Herrscherpalast erobern, um eine volle Kontrolle zu erhalten. (vgl. weiter unten zu diesem Spiel). Wenn Sie Erfolg haben, werden alle Vasallenstaaten des Reiches mit seiner Hauptstadt erobert. Wenn Sie verlieren, erhalten Sie nur die Hauptstadt.



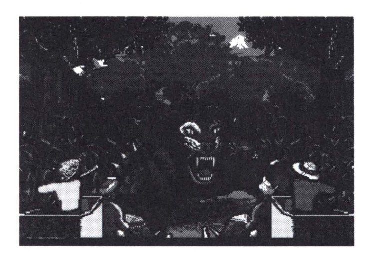
BOGENSPIELSEQUENZEN

Ihre Entscheidungen und die Randereignisse im Spiel führen oft zu Bogenspielsequenzen.

Der Guru erscheint, wenn das Spiel geladen wird, anfänglich um Ihnen Anweisungen, später weise Ratschläge zu geben.

TIGERJAGD

Sogar heutzutage töten Tiger jedes Jahr Dutzende von Indern.



Zu Zeiten des Raj wurde ein großer Teil Indiens von bösartigen Tigern geplagt. Diese Menschenfresser mußten getötet werden, um Hunderte von Menschenleben zu retten, und welch größeren Beweis ihrer Fertigkeiten und ihres Mutes kann es geben als den, ein Tier zu erlegen, das willig und fähig ist, Sie und andere zu töten? Steuern Sie das Fadenkreuz um zu zielen und drücken Sie "fire" um zu schießen. Der Rückschlag drückt das Gewehr zur Seite, aber Sie haben eine zweite Flinte, mit der Sie schießen



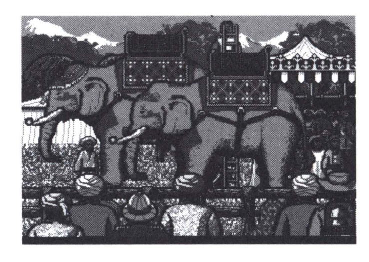




können. Wenn Sie zweimal daneben schießen, geraten Sie in Schwierigkeiten, denn das Wiederladen braucht einige Sekunden.

ELEFANTENRENNEN

Klettern Sie auf Ihren Elefanten und Sie sind fertig zum Abritt.



Das Spiel entfaltet sich vertikal, dabei rennen zwei Elefanten entlang einer breiten Erdspur nach Süden zwischen den Besuchertribünen. Der erste Elefant, der seinen Rüssel über die Ziellinie streckt, hat gewonnen. Drücken Sie den Joystick nach links und rechts um zu steuern, nach oben, um langsamer zu werden und nach unten, um Ihren Elefanten zu beschleunigen. Oder drücken Sie "fire" und bewegen Sie den Joystick, um die entsprechende Richtung einzuschlagen.

Achten Sie auf schmutzige Taktiken Ihres Gegners und rasen Sie nicht zu schnell wegen des Bodens unter Ihren Füßen.







DIE EROBERUNG DES PALASTES

Sie haben das Hauptland eines Reiches erobert, aber Ihre Truppen sind immer noch in Kampfhandlungen mit den Resten der besiegten Armee verwickelt (mit denen, die noch nicht weggelaufen sind).

Dann erreicht Sie die Nachricht, daß die früheren Herrscher dabei sind, ihren Palast zu räumen und die Vasallenstaaten des Reiches zu einem Angriff auf Sie führen wollen. Wenn Sie den Palast nicht bald erreichen, werden Sie herausfinden, daß Sie zwar eine Hauptstadt erobert aber ein Reich verloren haben.

Sie müssen sich den Bildschirm hinaufarbeiten und die Palasttore betreten. Drücken Sie den Joystick in eine der acht möglichen Richtungen und drücken Sie "fire" um zu schießen. Vermeiden Sie feindliche Kugeln und erschießen Sie keine Frauen.

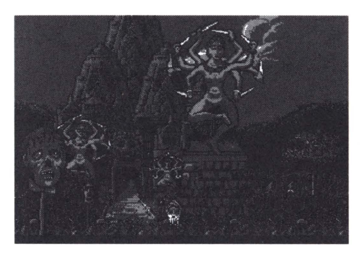
DER KAMPF IM THUG TEMPEL

Sie beherrschen ganz Indien und Ihre Armeen, befreit von der Notwendigkeit, Ihre Rivalen zu bekämpfen, treiben die Thugs an allen Fronten zurück. Aber der Kampf ist noch lange nicht gewonnen. Die Thug Priester schmieden heute nacht einen Komplott gegen Ihre Regierung, und sie können noch immer die Macht ergreifen, wenn Sie sie nicht





stoppen können. Sie haben keine Zeit mehr, Ihre Truppen zu sammeln. Die einzige Chance besteht darin, daß ein einzelner Angreifer in die Person des letzten Thug kriecht, Kalis Juwel, der ihre Macht symbolisiert, ergreift und sich in Sicherheit bringt.



Die Thugs gehorchen einem jeden, der diesen Gegenstand besitzt und Sie werden daher ihre Macht für immer gebrochen haben. Finden Sie die Statue der Kali, ergreifen Sie das Juwel, das sie bewacht (gehen Sie einfach darauf zu) und versuchen Sie, lebend aus dem Palast zu entkommen. Drücken Sie den Joystick in eine der möglichen 8 Richtungen und drücken Sie "fire" um zu schießen. Vermeiden Sie die Thugs und ihre Messer.

SCHWERTKÄMPFE

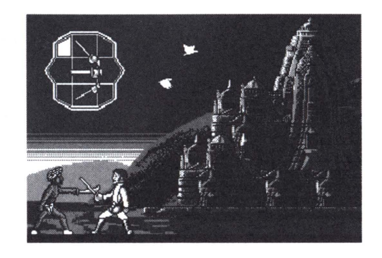
Ich vermute, mehr Indische Adlige haben ihr Leben durch Attentäter verloren, als durch alle anderen Todesursachen zusammengenommen ums Leben gekommen zu sein. Es gibt jede Menge Leute, die es gerne sähen, wenn Sie plötzlich und auf mysteriöse Weise ums Leben kämen.

Im Schwertkampf brauchen Sie die einzelnen Hiebe nicht zu kontrollieren.





Selbst wenn Sie nur zuschauten, würden Ihr Champion und sein Thug Gegner angreifen und die jeweiligen Hiebe ungefähr abwechselnd parieren. Die Kontrolle wird dadurch ausgeübt, daß Sie ein Leuchtzeichen über ein 3 • 3 Raster bewegen...



Die Bewegung von links nach rechts kontrolliert, ob Ihr Held versuchte, anzugreifen, seinen Stand zu behaupten oder sich zurückzuziehen. Diese Bewegungen beeinflussen abwechselnd die Wahrscheinlichkeit, ob die Hiebe pariert werden können (am sichersten ist der Rückzug, aber ein Held kann sich nur bis zu einem bestimmten Punkt zurückziehen).

Die Bewegung oben - unten wählt hohe, mittlere und tiefe Hiebe aus. Jeder Gegner ist für bestimmte Angriffsarten verwundbarer als für andere, und Ihr Ziel besteht darin, seine Schwächen herauszufinden und sie auszunutzen. Drücken Sie "fire", um den nächsten Hieb (oder Gegenhieb), den der Computer für Sie ausgewählt hat, durch den Schlag zu ersetzen, den Sie bevorzugen. Achten Sie auf die Ihnen zugefügten Wunden. Es ist besser, sich ein wenig zurückzuziehen und weiterzuleben als tapfer anzugreifen und an den Verletzungen zu sterben.





Historische Erläuterungen von Kati Hamza für Mirrorsoft

DER KAMPF UM DIE VORHERRSCHAFT

Ein Handbuch, verfaßt von der Word Factory





DER UNTERGANG DER MOGULS

Am 20. Februar 1707, nach Verrichtung seines Morgengebets, starb der Großmogul Aurangseb. Er hinterließ strikte Anweisungen für sein Begräbnis; das Grab sollte von der einfachsten Art, ohne Baldachin und prunkvolle Ausstattung sein.

Aurangseb war der sechste in einer langen Linie von Großmoguls, mohammedanische Nachfahren des mongolischen Herrschers Tamur, die seit 1526 ein größtenteils hinduistisches Indien beherrscht hatten. Auf der Höhe ihrer Macht, unter Akbar, hatte das Reich der Moguls mehr indische Provinzen vereinigt als es den Briten je gelingen würde, und Unermeßliches zur Bereicherung der Kultur beigetragen. Die Moguls hatten die zierlichen Miniaturen in Auftrag gegeben, das Tadsch Mahal errichten lassen und den legendären juwelenbesetzten Pfauenthron geschaffen, doch bereits als Aurangsebs Leichnam in sein Grab gesenkt wurde, war der Niedergang der indischen Mogul-Dynastie unaufhaltsam. Auf Aurangseb folgten elf weitere Großmoguls, deren Regierungszeiten alle durch interne Streitigkeiten, Mord und Attentate gekennzeichnet waren. Langsam aber sicher verloren sie die Gewalt über die Situation. Gegen Mitte des 18. Jahrhunderts zerfiel das Reich in viele kleine, unabhängige Königreiche. Theoretisch schworen sie dem Großmogul Treue, doch praktisch war ihrer Eigenmächtigkeit keine Grenzen gesetzt.
Als die Moguls von der politischen Bühne abtraten, hinterließen sie ein Machtvakuum, doch gab es zahlreiche Anwärter, die hinter den Kulissen warteten. Indien trat in eine Periode der Anarchie, während der Kampf um die Nachfolge tobte.







ANWÄRTER AUF DIE OBERHERRSCHAFT

DIE MARATHAS

Die Marathas hatten sich im Laufe des 17. Jahrhunderts zu einer starken politischen Macht entwickelt. Durch Religion und nationalistische Bestrebungen vereint und von ihrem bedeutendsten Herrscher, Sivadschi, angesporнt, hatten die Marathas über 26 Jahre lang Aurangseb durch Überfälle und Guerilla-Krieg in Atem gehalten. Die Auseinandersetzungen hatten sie machthungrig gemacht und ihnen den Ruf absoluter Schonungslosigkeit eingebracht. Außerhalb ihres Heimatgebiets Maharaschtra waren sie unbeliebt; die aus fünf Staaten bestehende Konföderation Maratha, angeführt von einem sogenannten Peschwa, hatte es sich zur Regel gemacht, ein Viertel der benötigten Staatseinkünfte von den benachbarten Staaten einzutreiben.

DIE SIKHS

Im Punjab von Guru Nanak gegründet, entstand die Bewegung der Sikhs aus dem Versuch, die beiden großen Religionen Indiens - den Islam und den Hinduismus - zu vereinigen, sie entwickelte sich aber schnell zu einer politischen Bewegung mit einer starken anti-islamischen Tendenz. Unter den Moguls waren die Sikhs unerbittlich unterdrückt worden und hatten sich in den Untergrund zurückgezogen. Nun begannen sie, sich wieder in der Öffentlichkeit zu zeigen.

MYSORE UND ANDERE

Unter den verbleibenden indischen Königreichen war das mohammedanische Mysore unter Haisar Ali und später seinem Sohn Tipu der wahrscheinlichste Kandidat um die politische Oberherrschaft. Falls niemand einschritt,







bestand die Möglichkeit einer Gebietsvergrößerung nordwärts auf die Region der Marathas zu. Aber auch das afghanische Territorium vergrößerte sich ständig, und an der Grenze zu Nepal stellten die Gurkhas eine weitere potentielle Gefahr dar.

DIE BRITISCH-OSTINDISCHE KOMPANIE

In der Zwischenzeit hatte sich die British East India Company (Britisch-Ostindische Gesellschaft) von ihren bescheidenen Anfängen als Gewürzexporteur um 1600 zu einem florierenden Unternehmen entwickelt, das mehr als 10% der gesamten britischen Staatseinkünfte ausmachte. Mit dem Wachstum des Unternehmens verstärkte sich auch der wirtschaftliche und politische Einfluß der 'Company', und bis zum Jahre 1773, wenn sie unter die Autorität der britischen Regierung gebracht wurde, war sie mehr oder weniger autonom in ihren Entscheidungen. Sie befehligte ihre eigenen Truppen, berief ihre eigenen Kommandeure und entwickelte ihr eigenes politisches Programm in Bezug auf Indien.

DIE FRANZÖSISCHE OSTINDIEN-KOMPANIE

Das französische Gegenstück, im Jahre 1664 gegründet, war bedeutend kleiner. Seine Profite machten nur die Hälfte der britischen Gewinne aus, wobei die direkte Kontrolle des französischen Staates bedeutete, daß die Verwaltung von den Initiativen der Pariser Regierung abhängig war. Dies hieß aber nicht, daß man irgendwie auf den indischen Handel verzichten wollte.



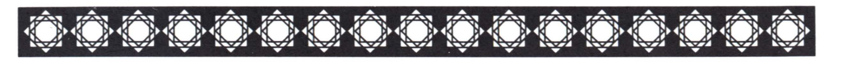


DER KAMPF UM DIE MACHT

Als den Moguls die Macht zu entgleiten begann, wurde Indien durch seine Religionen, seine Herrscher und die Europäer gespalten. Im Norden befanden sich die sich neu formierenden Sikhs, die Afghanen und die Gurkhas. Die Moguls beherrschten den Nordwesten, während in Bengal, Awadh und Dekhan die vorgeblich loyalen moslemischen Gouverneure die Unabhängigkeit anstrebten. Das mittlere Indien befand sich zum größten Teil unter der Herrschaft der Marathas. Südlich der Dekhan-Provinz gab es mehrere kleinere Königreiche, darunter das relativ starke moslemische Mysore. Die Briten hatten drei größere Siedlungen in Bombay, Kalkutta und Madras errichtet, während die Franzosen um Pondycherry herum konzentriert waren. In dieser gespannten Situation kam es nun darauf an, wer den ersten Zug tun würde.

Die Europäer erhoben sich zuerst aus den Startlöchern. Im österreichischen Erbfolgekrieg in Europa standen sich Großbritannien und Frankreich als Gegner gegenüber. Dies führte in Indien zu einer Reihe von periodischen Feindseligkeiten, die in einem eindrucksvollen Sieg für die Briten im Jahre 1751 ihren Höhepunkt fanden. Unter dem Kommando von Robert Clive nahmen 210 Mann die Stadt Arcot ein und hielten einer 50 Tage dauernden Belagerung durch doppelt so viel Mann stand, bis Verstärkung eintraf. Die endgültige Entscheidung fiel wiederum als Folge eines europäischen Konflikts. Diesmal handelte es sich um den Siebenjährigen Krieg (1756 - 1763). Die Franzosen, durch interne Eifersüchteleien und schlechte Führung beinträchtigt, standen einer britischen Streitkraft mit größerer Seemacht, besserer Ausrüstung und stärkerer Unterstützung durch die heimische Regierung gegenüber. Niederlagen bei Madras,





Wandiwash und Pondicherry setzten dem französischen Machtanspruch ein Ende.
In der Zwischenzeit hatte Clive seine Aufmerksamkeit auf Bengal gerichtet. Im Jahre 1757 war der neue indische Herrscher über Bengal mit der 'Company' in Streit geraten und hatte die britische Siedlung bei Kalkutta in die Provinz Bengal eingegliedert. Clives Auftrag war, die Siedlung zurückzugewinnen; doch angespornt durch die Hoffnung auf große Reichtümer in der Schatzkammer Kalkuttas, entschloß sich Clive, eine Marionetten-Verwaltung für die gesamte Provinz einzusetzen. Der Sieg in der Schlacht von Plassey verwandelte die 'Company' in den militärischen Flügel der indischen Verwaltung. Die offizielle Vollmacht, die indischen Gebiete unter den Generalgouverneur Warren Hastings zu verwalten, erteilte die britische Regierung erst im Jahre 1773, aber Clives eigenmächtige (und unbefugte) Taktiken legten den eigentlichen Grundstein für die britische Herrschaft in Indien.

Ab1773 benötigte die 'Company' noch 40 Jahre, um ihre Macht zu konsolidieren, indem sie direkte und indirekte Kontrolle über einen Großteil des verbleibenden indischen Territoriums gewann und sich erfolgreich gegen alle anderen Anwärter auf die Oberherrschaft in Indien behauptete. Die Franzosen unternahmen einen kurzlebigen Versuch, die von ihnen verlorenen Gebiete wieder zu gewinnen. Eine Flotte landete im Jahre 1782, wurde aber zurückgeschlagen. Im Jahre 1799 schien ein weiterer Versuch unter Napoleon, mit Unterstützung von Tipu Sultan, wahrscheinlich. Um ihm zuvorzukommen, griffen die Briten Tipu zuerst an (es war die dritte militärische Konfrontation in 20 Jahren) und besiegten ihn. Zusätzlich zu all den Gebieten, die sie seit 1773 friedlich





erworben hatten, besaßen die Briten nun die Kontrolle über das südliche Indien.

Die Konföderation der Maratha hatte seit 1779 die Briten wiederholt angegriffen, einmal im Bündnis mit Mysore, doch nahmen die internen Streitigkeiten zu. Zur gleichen Zeit zogen marodierende Banden, Pindaris genannt, durch Zentral-Indien. In seiner Position als Generalgouverneur bat der Marquis von Hastings die Marathas, sich ihm anzuschließen, um so dem Treiben der Pindaris ein Ende zu setzen. Zu stolz und zu zerstritten, um einer gemeinsamen Aktion zuzustimmen, begannen die Marathas einen Krieg, der schließlich mit ihrer Niederlage endete. Alle Gebiete der Marathas wurden annektiert, und Großbritannien hatte nun fast ganz Indien unter seiner Kontrolle, bis zu den Ufern des Flusses Sutlej.

Im Norden wurden die Gurkhas nach dem blutigen Grenzkrieg von 1815 - 1816 in die britische Armee eingegliedert, und Afghanistan wurde im Jahre 1839 annektiert. Nun waren nur noch die Sikhs übrig. Deren Rebellion begann erst, nachdem die restlichen Bewerber um die Macht schon längst unterworfen waren. Unter dem bedeutenden Ranjit Singh, der seine Karriere als mittelmäßiger Maharadscha begonnen hatte und Herrscher über den gesamten Punjab wurde, hatte der Staat der Sikhs Stabilität und Stärke erworben. Nach Singhs Tod im Jahre 1849 und zwei blutigen Sikh-Kriegen gegen die Briten zerbrach diese Stabilität. Beide Kriege endeten in Niederlagen, und im Jahre 1849 wurde der Punjab in das britische Empire eingegliedert. Dies war keineswegs die letzte Schlacht, die die Briten schlagen oder der letzte Aufstand, den sie







niederwerfen mußten, aber wenigstens hatten sie für die absehbare Zeit ihren wichtigsten Rivalen ausgeschaltet. Indien war nun im Begriff, das größte Juwel in der Krone Königin Viktorias zu werden.

DIE BRITEN IN INDIEN

Als die ersten Angehörigen der 'Company' Fuß auf indischen Boden setzten, wurden sie allmählich in die neue Kultur assimiliert. Diese Beauftragten siedelten in der Nähe der Warenhäuser, hatten regen Kontakt mit den Einheimischen und aßen indische Gerichte. Als die 'Company' größer wurde, brachten sie ihre Frauen und Kinder nach Indien, bauten Häuser im englischen Stil und begannen, englische Sitten und Gebräuche einzuführen. Die Briten importierten ihre eigenen Köche, bauten ihre eigenen Höfe, mit Ställen, Wagen und Pferden und hielten Bälle und Galadiners ab, als ob sie England nie verlassen hätten.

Doch gab es einige indische Bräuche, die die Briten zu ihrem eigenen Vorteil übernahmen. Das "Durbar" war einer von ihnen. Traditionell war das Durbar eine Audienz, die die indischen Maharadschas gewährten. Alle wichtigen Persönlichkeiten und Honoratioren eines Königreiches nahmen an einem Durbar teil, wobei eine strenge Sitzordnung herrschte. Um die Harmonie zwischen den Anwesenden zu erhalten, wurden die Priester oft gebeten, astrologische Karten zu erstellen, die ihre Anregung aus dem Gleichgewicht zwischen den himmlischen Sphären erhielten. Der König wurde durch die Sonne repräsentiert, die Adligen durch die Planeten und die restlichen Anwesenden durch weniger bedeutende Himmelskörper. Obwohl den Briten die himmlischen Parallelen mit der Realität gleichgültig waren, schätzten sie jedoch an den Durbars deren Bedeutung als





Statussymbol. Eines der aufwendigsten königlichen Durbars wurde im Jahre 1902, anläßlich der Krönung Edwards VII gehalten. Das Programm bestand aus Sportveranstaltungen, darunter Fußball, Zeltaufstellen, Ringkampf und Cricket.

Auf Nächte mit exotischem Feuerwerk folgten Tage mit Paraden von Elefanten, Kamelen und Tänzern; den Höhepunkt des Festes bildete ein riesiger Neujahrs-Umzug, der von mehr als einer Million Menschen betrachtet und bewundert wurde.
Seitdem die Jagd zur Beschaffung von notwendiger Nahrung überflüssig geworden war, hatten die indischen Prinze die exotischen Tiere ihres Landes als Sport und Hobby gejagt. Es dauerte nicht lange, bis auch die Angestellten der 'Company' diesen Sport übernahmen. Sie jagten mit Pferden, Elefanten (und etwas abenteuerlicher) zu Fuß, hauptsächlich Tiger, Elefanten, Rhinozerosse und Wildschweine. In den meisten europäischen Häusern befanden sich Jagdtrophäen jeglicher Art - ein Tigerfell vor dem Kamin, ein Elefantenfuß als Schirmständer oder ein Elefantenpenis als Golftasche.

Anfangs gehörte es zur Politik der 'Company', so wenig wie möglich in das Leben der Einheimischen einzugreifen, doch mit der Zeit glaubten die Beschäftigten der 'Company', daß sie eine moralische Pflicht zu erfüllen hätten. Die neue Fassung der Strafgesetzgebung enthielt Änderungen, die unter anderem die beiden Hindu-Praktiken, die den größten Abscheu unter den Christen erregten, abschafften.
Suttee wird die Sitte genannt, nach der die überlebende Witwe zusammen mit der Leiche ihres Mannes verbrannt wird. Theoretisch folgte die







Witwe aus eigenem Willen, da sie ihrem Mann ergeben (suttee) war, aber in der Praxis wurde sie oft von ihren Verwandten dazu gezwungen, denn diese wollten das aus dem Suttee erstehende Prestige, das Vermögen der Witwe für sich selber oder nur einen Mund weniger zu füttern. Suttee wurde im Jahre 1829 abgeschafft, obwohl die Sitte in einigen Provinzen noch weiter bestand.

Suttee forderte jährlich 500 bis 850 aufgezeichnete Todesfälle. Thugee; eine Form des Straßenraubs, der von Anhängern der Göttin Kali praktiziert wurde, kostete tausende von Leben, zumeist in Zentral-Indien. Ein Reisender schloß sich einer harmlosen Gruppe an, reiste mit ihnen zwei Tage lang umher und wurde dann plötzlich und unerwartet getötet und beraubt. Die Räuber überfielen ihre Opfer von hinten und erwürgten sie mit einem Tuch, in das sie eine Münze, die Kali geweiht war, eingewickelt hatten. Als die Briten schließlich rigoros durchgriffen, verhafteten sie in fünf Jahren mehr als 3000 Räuber. Einige der Thugee-Anhänger gestanden, einige hundert Menschen ermordet zu haben.

DIE GROSSEN KOLONISATOREN

BARON ROBERT CLIVE (1725 - 1774)

Clive, der ursprünglich als Büroangestellter nach Indien kam, wurde einer der größten militärischen und politischen Figuren des kolonialen Indiens.

Seine Einnahme Bengals machte ihn wohl zum Gründer des britischen Kaiserreiches selbst. Seine überragendsten Siege errang er bei der Belagerung von Arcot und der Schlacht von Plassey. Clive war launisch und oft







unbesonnen, Eigenschaften, die ihm viele Feinde einbrachten und nach seiner Rückkehr nach England zu einer parlamentarischen Untersuchung führten. Er wurde freigesprochen, aber konnte die Scham über das Vorkommnis nicht ertragen. Im Jahre 1774 beging er Selbstmord.

WARREN HASTINGS (1732 - 1818)

Zuerst als Generalgouverneur von Bengal (1772), dann als Generalgouverneur von Indien (1774) brachte Hastings Ordnung in die britische Verwaltung und verteidigte das Territorium der 'Company' gegen die Marathas und Mysore. Hastings war ein großer Staatsmann, aber eine zurückhaltende und schwierige Persönlichkeit, was ihm viele Feinde in der englischen Heimat verschaffte. Wie Clive wurde er nach seiner Heimkehr wegen Korruption angeklagt und freigesprochen, aber die neun Jahre dauernde Untersuchung bildete das Ende seiner Karriere.

CHARLES, ERSTER MARQUIS VON CORNWALLIS (1738 - 1805)

Auf der von Hastings geschaffenen Grundlage errichtete Cornwallis eine breitere Basis für die britische Verwaltung in Indien. Er brachte die englische Gesetzgebung nach Indien, entfernte die Einheimischen von Posten, die sie in der ''Company'' innehatten und machte die Briten zu Grundbesitzern - Änderungen, die für die nächsten 150 Jahre den britischen Imperialismus in Indien festigen halfen.



WICHTIGE DATEN

1707	Aurangseb stirbt. Bahadur Schah I wird Herrscher.
1727	George II wird König.
	Aufstieg der Maratha-Stammesoberhäupter
1744	Österreichischer Erbfolgekrieg
1751	Belagerung von Arcot
1756	Beginn des Siebenjährigen Krieges
1757	Schlacht von Plassey
1760	George III wird König
1765	Robert Clive wird Gouverneur von Bengal
1767	Erster Mysore-Krieg
1772	Warren Hastings wird zum Gouverneur von Bengal ernannt.
1773	Ein Gesetz stellt die 'Company' unter die Autorität der britischen Regierung.
1775	Erster Maratha-Krieg
1776	Amerikanische Unabhängigkeitserklärung
1779	Zweiter Mysore-Krieg
1789	Beginn der französischen Revolution
1790	Dritter Mysore-Krieg
1795	Warren Hastings wird freigesprochen
1799	Vierter Mysore-Krieg. Tipu Sultan stirbt.
1803	Zweiter Maratha-Krieg
1814	Krieg mit Nepal
1817	Pindari-Feldzug
1819	Zentral-Indien annektiert
1829	Abschaffung des Suttee. Beginn der Aktion gegen Thugee.
1837	Viktoria wird Königin
1845	Erster Krieg gegen die Sikhs
1848	Zweiter Krieg gegen die Sikhs
1849	Annektion von Punjab.






PSS